vtech®

V.SMILE®

V.MOTION™

APPRENDRE EN MOUVEMENTS

Manuel d'utilisation

Chers parents,

*Chez **VTech®**, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Ainsi, afin de concilier l'énergie débordante de votre enfant et le plaisir lié aux jeux vidéo, l'équipe Recherche et Développement **VTech®** a spécialement conçu **V.Motion™** , la console de jeu éducative qui fait bouger les enfants de 3 à 8 ans.*

***V.Motion™**, appartenant à la gamme **V.Smile®**, représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Enfin une console de jeu spécialement dédiée aux petits, qui allie un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos, intuitifs et faciles à jouer grâce à la V.Mouv', manette sans fil à capteur de mouvements, qui rend le jeu accessible aux plus jeunes.*

*Toute une série de jeux aussi amusants que variés, permet l'acquisition de connaissances fondamentales et accompagne les enfants dans leurs apprentissages. Chaque cartouche de jeu propose généralement une **Aventure éducative**, dans laquelle votre enfant joue à son rythme au sein d'une histoire passionnante, et des **Ateliers découvertes**, qui lui permettent d'exercer des compétences précises. Et avec le mode 2 joueurs, l'apprentissage devient plus convivial et le jeu encore plus amusant !*

***VTech®** propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour la console **V.Motion™** dans lesquels les enfants pourront rencontrer de nouveaux personnages ou accompagner leurs héros préférés au cœur de l'action, le tout en mouvements ! De plus, les jeux des consoles **V.Smile®**, **V.Smile Pocket®** et **Cyber Pocket™** sont compatibles avec la **V.Motion™** pour encore plus de choix. Le contenu de chaque jeu, élaboré en adéquation avec les programmes scolaires français et en collaboration avec des spécialistes du développement de l'enfant, est adapté à une tranche d'âge particulière.*

*Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative et espérons que **V.Motion™** vous donnera entière satisfaction.*

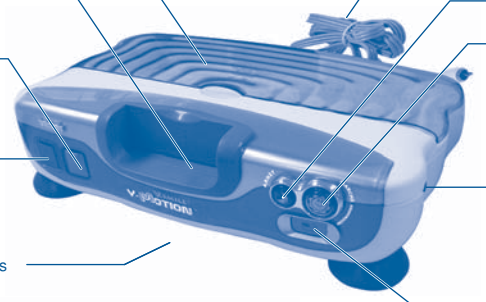
*L'équipe **VTech***

*Pour découvrir tous les jeux **V.Motion™** et voir leur démo en avant-première, rendez-vous sur notre site Internet **www.vsmile.fr***

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **V.Motion™** de **VTech®**, la console de jeu éducative qui fait bouger les petits !

La console de jeu **V.Motion™** est spécialement conçue pour les enfants de 3 à 8 ans. Toute une série de jeux éducatifs est disponible et propose à votre enfant des découvertes riches et variées : les lettres, le vocabulaire, les nombres, les formes, les couleurs, la logique et plein d'autres choses encore ! Chaque jeu est élaboré pour une tranche d'âge spécifique et propose 2 niveaux de difficulté. L'utilisation de la manette sans fil à capteur de mouvements rend le jeu encore plus intuitif puisqu'il suffit de bouger la manette pour contrôler les personnages !


Compartiment de rangement des jeux (jusqu'à 9 jeux)
Emplacement pour la cartouche
Port pour brancher une manette V.Smile® (vendue séparément)
Témoin de connexion sans fil avec la V.Mouv'
Compartiment à piles
Câble de raccordement audio-vidéo
Bouton Arrêt
Bouton Marche/ Redémarrer
Prise jack pour brancher un micro (vendu séparément)
Emplacement pour brancher la V.Link™ (vendue séparément)

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 console de jeu **V.Motion™**
- 1 manette de jeu sans fil V.Mouv' et sa dragonne
- 1 manuel d'utilisation de la console **V.Motion™** (veuillez conserver ce manuel car il contient des informations importantes)
- 1 cartouche de jeu **V.Motion™**
- 1 manuel d'utilisation de la cartouche de jeu
- 1 câble de raccordement audio-vidéo
- 1 adaptateur péritel/audio-vidéo (non inclus dans la version canadienne)
- 4 piles AA pour la console
- 3 piles AAA pour la V.Mouv'
- 1 bon de garantie de 1 an

Important : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

1. ALIMENTATION ÉLECTRIQUE

1.1. Installation des piles

Afin de ne pas endommager la console ou la V.Mouv', il est impératif de respecter la procédure d'installation suivante.

Console

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que la console **V.Motion™** est éteinte.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous la console.
3. Insérer 4 piles LR6/AA de 1,5 V en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.

V.Mouv'

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que la V.Mouv' est éteinte.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous la manette à l'aide d'un tournevis ou d'une pièce de monnaie.
3. Insérer 3 piles LR03/AAA de 1,5 V en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.

Notes : - Lorsque l'icône apparaît à l'écran, il est nécessaire de renouveler les piles de la console. Si les piles ne sont pas remplacées rapidement, l'écran ci-contre apparaîtra et la console s'éteindra automatiquement.

- Lorsque les 4 flèches situées autour du joystick de la V.Mouv' clignotent, il est nécessaire de renouveler les piles de la manette.

Mise en garde

Pour des performances maximales, nous vous recommandons d'utiliser exclusivement des piles alcalines neuves. Nous déconseillons l'usage d'accumulateurs, appelés aussi piles rechargeables, car ils n'offrent pas la puissance requise.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Notes : Les jouets **VTech®** sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.

1.2. Adaptateur (vendu séparément)

La console **V.Motion™** peut également se brancher sur le secteur au moyen d'un adaptateur.

Installation

Utiliser un adaptateur universel 9 V ⎓ 300mA +⊙– d.c. à centre positif . Nous vous conseillons d'utiliser un adaptateur **VTech®** 9 V.

1. Avant de brancher l'adaptateur, vérifier que la console est éteinte.
2. Insérer la fiche de l'adaptateur dans la prise située à l'arrière de la console.
3. Brancher l'adaptateur sur le secteur.
4. Ne pas utiliser cet adaptateur en extérieur. En cas de détérioration, le cordon de l'adaptateur ne doit pas être remplacé ; si le cordon est endommagé, déposer l'adaptateur dans les points de collecte pour déchets électriques et électroniques mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.

Mise en garde

- La console **V.Motion™** n'est pas adaptée aux enfants de moins de 3 ans.

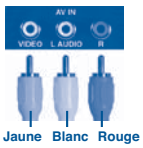
- L'adaptateur n'est pas un jouet.
- La console **V.Motion™** ne doit pas être branchée avec un adaptateur qui aurait d'autres caractéristiques que celles recommandées par **VTech®** (voir le paragraphe précédent).
- **VTech®** recommande aux parents de vérifier régulièrement l'état de l'adaptateur utilisé avec le jeu. Ils surveilleront tout particulièrement l'état du câble, du boîtier et de la prise de courant. En cas de dommage, le jeu ne doit pas être réutilisé avec l'adaptateur tant qu'il n'a pas été remplacé.
- Ne jamais nettoyer le jouet branché ou l'adaptateur avec du liquide.
- Débrancher l'adaptateur du secteur et du jeu en cas de non-utilisation prolongée.

2. CONNEXION À UNE TÉLÉVISION

Notes :

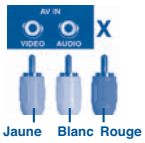
- Avant de connecter la console **V.Motion™** à une télévision, s'assurer que la console est en bon état de marche. Une fois la console allumée, le bouton Marche/Redémarrer doit s'allumer. Si ce n'est pas le cas, vérifier que l'adaptateur est branché correctement ou que les piles sont correctement insérées.
- Vérifier que les piles sont correctement insérées en respectant les polarités + et - indiquées à l'intérieur du compartiment à piles afin de ne pas endommager la console.
- Vérifier que la console et la télévision sont éteintes avant d'effectuer les branchements.
- Pour connecter la console **V.Motion™** à une télévision ou à un moniteur, brancher les câbles de la console en faisant correspondre les couleurs entrées audio et vidéo (rouge, blanc, jaune) à celles de la télévision ou du moniteur.
- La console **V.Motion™** est conçue sur un système PAL. Pour une qualité d'affichage optimale, utiliser un téléviseur doté de la norme PAL (la plupart des téléviseurs de moins de 10 ans supportent et s'adaptent automatiquement aux normes PAL/SECAM). L'utilisation d'une télévision ne supportant pas la norme PAL entraîne l'affichage de l'image en monochrome.
- Mettre la télévision en mode vidéo.

2.1. Pour les télévisions avec des entrées audio stéréo



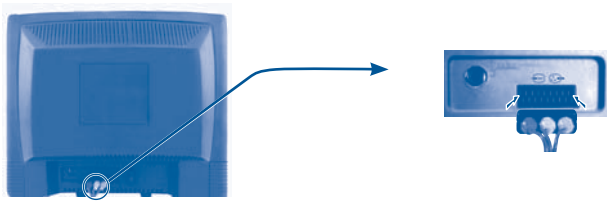
- Brancher la prise jaune de la console **V.Motion™** sur le port vidéo jaune de la télévision.
- Brancher les prises blanche et rouge de la console **V.Motion™** sur les ports audio blanc et rouge de la télévision.

2.2. Pour les télévisions avec une entrée audio mono



- Brancher la prise jaune de la console **V.Motion™** sur le port vidéo jaune de la télévision.
- Brancher indifféremment le câble rouge ou blanc de la console **V.Motion™** sur le port correspondant de la télévision.

2.3. Pour les télévisions sans port vidéo ni audio

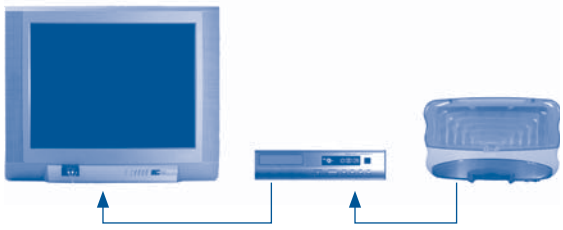


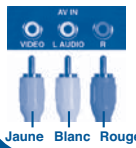
S'il n'y a pas de port vidéo ni audio sur la télévision, utiliser l'adaptateur péritel/audio-vidéo (non inclus dans la version canadienne) pour connecter la console **V.Motion™** à la prise péritel de la télévision :

- Connecter l'adaptateur péritel/audio-vidéo à la prise péritel de la télévision.
- Brancher les trois prises de la console **V.Motion™** sur l'adaptateur péritel/audio-vidéo en faisant correspondre les couleurs.

3. CONNEXION À UN MAGNÉTOSCOPE

S'il n'y a aucun port vidéo ni audio sur la télévision, il est également possible de connecter la console **V.Motion™** à un magnétoscope.





Pour connecter la console V.Motion™ à un magnétoscope :

- Brancher la prise jaune de la console **V.Motion™** sur le port vidéo jaune du magnétoscope.
- Brancher les prises blanche et rouge de la console **V.Motion™** sur les ports blanc et rouge du magnétoscope.

4. CONNEXION DE LA V.MOUV'

- Une fois la console en marche, déplacer le curseur au dos de la V.Mouv' sur la position « 1/A » pour allumer la manette. Le voyant de la V.Mouv' s'allume et le témoin de connexion de la console arrête de clignoter lorsque la manette est bien connectée.

- Une V.Mouv' additionnelle (vendue séparément) peut être connectée pour jouer en mode 2 joueurs. Déplacer le curseur au dos de la V.Mouv' sur la position « 2/B ».

- Le mode 2 joueurs est également disponible en branchant une manette V.Smile® (vendue séparément) sur le port situé sur la façade de la console.

Notes : - À la fin du jeu, ne pas oublier de placer le curseur de la V.Mouv' sur la position OFF.

- Lorsque la console est éteinte ou lorsqu'il n'y a pas de connexion radio pendant environ 3 minutes, la V.Mouv' s'éteint automatiquement afin de préserver la durée de vie des piles. Appuyer sur le bouton OK pour la rallumer (si la console est en marche).

5. POUR COMMENCER À JOUER…

- Vérifier que la console est éteinte.
- Insérer une cartouche de jeu (face du titre devant) dans l'emplacement prévu à cet effet sur le dessus de la console.
- Allumer la télévision.
- Régler la télévision sur le canal vidéo (AV). En cas de doute, se référer au manuel d'utilisation de la télévision ou du magnétoscope.
- Allumer la console **V.Motion™** en appuyant sur le bouton Marche/Redémarrer.

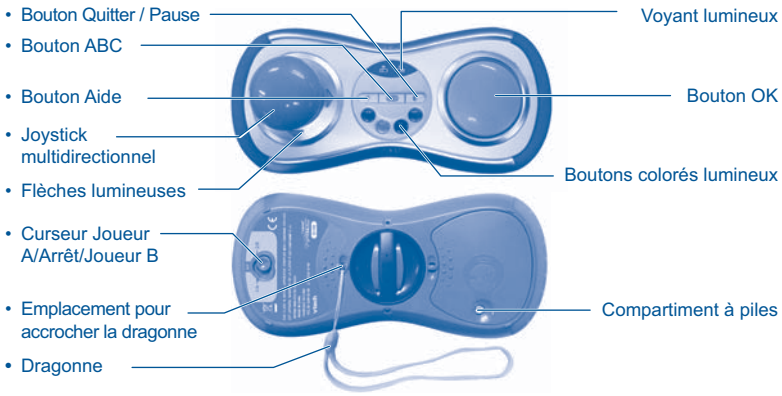
5.1. Fonctionnalités

Bouton Marche/Redémarrer — Appuyer sur ce bouton pour allumer la console. En cours de jeu, appuyer sur ce bouton pour recommencer le jeu au début.

Bouton Arrêt — Appuyer sur ce bouton pour éteindre la console (ne pas oublier d'éteindre la console avant de retirer la cartouche).

Compartiment de rangement — Il permet de ranger jusqu'à 9 cartouches de jeu **V.Motion™**.

5.2. Manette de jeu



Bouton OK — Appuyer sur ce bouton pour valider ou pour exécuter certaines actions dans le jeu.

Bouton ABC — Appuyer sur ce bouton pour accéder directement au mode **Ateliers découvertes**.

Bouton Quitter / Pause — Appuyer sur ce bouton pour sortir du jeu, suspendre une partie ou revenir à l'écran précédent.

Voyant lumineux — Le voyant s'allume lorsque la V.Mouv' est connectée à la console.

Boutons colorés lumineux — Utiliser ces boutons colorés pour répondre aux questions dans certaines activités ou pour jouer.

Bouton Aide — Appuyer sur ce bouton pour obtenir de l'aide dans certains jeux.

Joystick — Diriger le joystick pour s'orienter dans le jeu ou sélectionner des réponses.

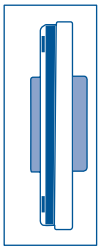
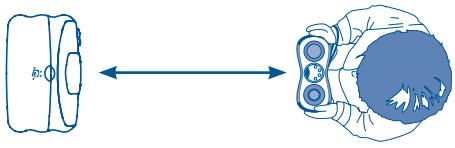
Pour attacher la dragonne :

- Passer la petite boucle de la dragonne dans l'encoche située au dos de la V.Mouv'. Faire passer la dragonne dans la petite boucle et tirer jusqu'à faire passer la partie en plastique.
- S'assurer que la dragonne est correctement serrée.
- Passer le poignet dans la dragonne et tenir la V.Mouv' fermement pendant le jeu.

Pour changer l'orientation de la manette :

Appuyer et maintenir les 2 parties orange situées sous la V.Mouv' tout en tournant la partie centrale jusqu'au clic signalant qu'elle est bien enclenchée.

5.3. Recommandations

- Éviter de bloquer la connexion sans fil entre la console et la V.Mouv'.
- Éviter tout autre appareil à fréquence dans la zone de jeu.
- Ne pas poser la console sur un support en métal ou à proximité d'objets métalliques.
- S'assurer que l'espace de jeu est suffisamment dégagé.
- S'assurer que tous les joueurs ont bien attaché la dragonne de la V.Mouv' à leur poignet afin d'éviter tout risque d'incident pendant le jeu. Tenir la V.Mouv' fermement.

6. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console **V.Motion™**, utiliser un chiffon doux et sec. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Enlever les piles lorsque vous n'utilisez pas la console.
- Entreposer la console **V.Motion™** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

7. RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Consulter cette section si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation de la console **V.Motion™**. Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou enlevez une cartouche de jeu. Si le problème persiste, contacter le service consommateurs au numéro indiqué à la fin de ce manuel.

Problème	Solution
Le voyant lumineux indiquant que la console est allumée ne s'allume pas.	1. S'assurer que les piles sont correctement installées ou que l'adaptateur secteur est bien relié à la console.
	2.1. Retirer toutes les sources d'énergie (piles ou adaptateur secteur) puis les remettre en place. 2.2. Appuyer sur le bouton Marche/Redémarrer 2.3. Si le problème persiste, retirer la cartouche de jeu et soulever la partie protectrice en bas de la cartouche afin de nettoyer l'intérieur à l'aide d'un chiffon doux et sec. Puis réinsérer la cartouche et appuyer sur le bouton Marche/Redémarrer.
Le voyant lumineux indiquant que la console est allumée s'allume mais aucune image n'apparaît à l'écran.	1. S'assurer que la prise jaune du câble audio/vidéo est bien branchée sur le port vidéo IN de la télévision ou de l'adaptateur péritel (habituellement de couleur jaune). 2. S'assurer que la télévision est réglée sur le canal vidéo (AV). Certaines télévisions ont plusieurs canaux vidéo. S'assurer que le canal vidéo sélectionné correspond au port vidéo sur lequel la console est branchée.
	3.1. Retirer toutes les sources d'énergie (piles ou adaptateur secteur) puis les remettre en place. 3.2. Appuyer sur le bouton Marche/Redémarrer. 3.3. Si le problème persiste, retirer la cartouche de jeu et soulever la partie protectrice en bas de la cartouche afin de nettoyer l'intérieur à l'aide d'un chiffon doux et sec. Puis réinsérer la cartouche et appuyer sur le bouton Marche/Redémarrer.
Le voyant lumineux indiquant que la console est allumée s'allume mais aucune image n'apparaît à l'écran et appuyer sur le bouton Arrêt est sans effet.	1.1. Retirer toutes les sources d'énergie (piles ou adaptateur secteur) puis les remettre en place. 1.2. Appuyer sur le bouton Marche/Redémarrer. 1.3. Si le problème persiste, retirer la cartouche de jeu et soulever la partie protectrice en bas de la cartouche afin de nettoyer l'intérieur à l'aide d'un chiffon doux et sec. Puis réinsérer la cartouche et appuyer sur le bouton Marche/Redémarrer.

L'image à l'écran est en noir et blanc.	1. S'assurer que la télévision est réglée sur le canal vidéo (AV). Certaines télévisions ont plusieurs canaux vidéo. S'assurer que le canal vidéo sélectionné correspond au port vidéo sur lequel la console est branchée.
	2. S'assurer que la prise du câble vidéo est correctement branchée au port vidéo de la télévision.
	3.1. Retirer toutes les sources d'énergie (piles ou adaptateur secteur) puis les remettre en place. 3.2. Appuyer sur le bouton Marche/Redémarrer. 3.3. Si le problème persiste, retirer la cartouche de jeu et soulever la partie protectrice en bas de la cartouche afin de nettoyer l'intérieur à l'aide d'un chiffon doux et sec. Puis réinsérer la cartouche et appuyer sur le bouton Marche/Redémarrer.
L'image apparaît à l'écran mais il n'y a pas de son.	1. Vérifier que le son de la télévision n'est pas désactivé et monter le son.
	2. S'assurer que les prises blanche et rouge du câble audio-vidéo sont respectivement branchées aux ports audio blanc et rouge de la télévision.
	3.1. Retirer toutes les sources d'énergie (piles ou adaptateur secteur) puis les remettre en place. 3.2. Appuyer sur le bouton Marche/Redémarrer. 3.3. Si le problème persiste, retirer la cartouche de jeu et soulever la partie protectrice en bas de la cartouche afin de nettoyer l'intérieur à l'aide d'un chiffon doux et sec. Puis réinsérer la cartouche et appuyer sur le bouton Marche/Redémarrer.
La manette de jeu V.Mouv' ne fonctionne pas.	1. S'assurer que le curseur au dos de la V.Mouv' est bien positionné sur « 1/A ».
	2. Éteindre la console et la V.Mouv'. Rallumer d'abord la console, puis ensuite la V.Mouv'.
	3. La manette **V.Smile®** a la priorité sur la V.Mouv'. Pour jouer avec la V.Mouv', débrancher la manette **V.Smile®** puis appuyer sur le bouton Marche/Redémarrer.

8. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit).
- Type de problème que vous rencontrez.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTech
VTECH Electronics Europe SAS
2-6 rue du Château d'Eau – BP 55
78362 Montesson Cedex
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,118 € / min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada : **Tél. :** 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vsmile.fr à la rubrique « Les Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

9. À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

CE

PRODUIT DEL DE CLASSE 1

Nous, **VTech®**, déclarons que ce produit est conforme aux spécifications essentielles et autres dispositions de la Directive 1999/5/EC.

2008 © VTech
Imprimé en Chine
91-002299-002-000 (法)